
SECRETARIA DE ESTADO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
DIRECCIÓN DE PROMOCIÓN CIENTÍFICA Y COOPERACIÓN INTERNACIONAL
BASES Y CONDICIONES

PREMIO EDUARDO BUSTELO

**“PREMIO A LAS MEJORES CREACIONES DE JUEGOS Y JUGUETES
DIDÁCTICOS, TECNOLÓGICOS, INNOVADORES E INCLUSIVOS PARA
NIÑOS/AS Y ADOLESCENTES CON O SIN DISCAPACIDAD”.**

PRIMERA EDICION- 2016

La Secretaría de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación, (en adelante SECITI), a través de la Dirección de Promoción Científica y Cooperación Internacional convocan a la presentación de proyectos del “Premio Eduardo Bustelo”, destinados a PREMIAR las mejores creaciones de juegos y juguetes didácticos, tecnológicos, innovadores e inclusivos.

La SECITI entregará un premio de Pesos Veinte Mil (\$ 20.000) por categoría etaria, destinando un monto total de Pesos Sesenta Mil (\$60.000) para toda la convocatoria.

1. FUNDAMENTACIÓN

Esta convocatoria tiene su origen en el **Programa Provincial Aprender Jugando aprobado por decreto 0964- seciti-2013** que la SECITI implementó en el año 2013, que surgió en el marco del V Congreso Mundial por los Derechos de la Infancia y la Adolescencia. “Infancia, Adolescencia y Cambio Social”, en el cual se elaboró El *Manifiesto de San Juan* que considera imprescindible “redoblar los esfuerzos para que los gobiernos, los organismos multilaterales, los organismos no gubernamentales, la **comunidad científica y la comunidad internacional en general**” promuevan el acceso de niños y niñas a las modernas tecnologías de información, en especial en las escuelas y centros educativos, para lograr una mayor igualdad y generar procesos de democrática alfabetización informática.

De esta manera es que hoy surge esta nueva convocatoria que intenta recuperar la esencia de aquellos programas integrando los aspectos más relevantes de cada uno de ellos, así como también mostrar a la sociedad los avances tecnológicos que año a año se van produciendo en la provincia.

Por lo tanto, esta convocatoria tendrá como objetivo premiar los nuevos avances tecnológicos que en materia de juegos y juguetes didácticos e inclusivos, que puedan ser utilizados tanto por niños /as y adolescentes con o sin algún tipo de discapacidad; que se realicen en la provincia, y sirvan de herramienta didáctica para el aprendizaje e integración, además de permitir a los participantes ya sean estudiantes universitarios, profesionales de distintas disciplinas, empresas, personas independientes e instituciones educativas, mostrar sus innovaciones.

Asimismo, esta convocatoria llevará el nombre del Licenciado Eduardo Bustelo quien fue un referente a nivel mundial que tuvo la provincia de San Juan en temas de niñez y adolescencia que defendió los derechos de los niños/as y adolescentes en lo que respecta a la igualdad de oportunidades en todos los ámbitos de la vida y fue un precursor de la convocatoria que ejecutó la SECITI “Aprender Jugando” y que hoy es la base de este programa.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

A través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres a que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

Es importante el juego porque desarrolla no sólo la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad, entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

El juego está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que lo rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y

reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Los diversos autores coinciden en que los juguetes son para entretenerse, para distraerse, para divertirse, para que los niños hagan lo que quieran, para aprender sirviéndose de estos juguetes (Nawmark, 1976); son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano, para divertir a niñas y niños, estimular su actividad y, a partir de ella, incidir en el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad (Borja, 1982).

El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985-1987).

Este programa buscará que aquellos juegos y juguetes que se diseñen, permitan el aprendizaje y la integración de niños /as y adolescentes con discapacidad con aquellos que no la poseen. En este sentido nos apoyamos en lo que establece la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad aprobada por Resolución de la Asamblea General de Naciones Unidas N° 61/106 y en nuestro país mediante Ley Nacional N° 26.378, que *“en su Artículo 7: “Reconoce que los niños y las niñas con discapacidad deben gozar plenamente de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales en igualdad de condiciones con los demás niños y niñas, y recordando las obligaciones que a este respecto asumieron los Estados Partes en la Convención sobre los Derechos del Niño”;* así también Artículo 24: *“Los Estados Partes reconocen el derecho de las personas con discapacidad a la educación. Con miras a hacer efectivo este derecho sin discriminación y sobre la base de la igualdad de oportunidades, los Estados Partes asegurarán un sistema de educación inclusivo a todos los niveles así como la enseñanza a lo largo de la vida, con miras a:*

a) Desarrollar plenamente el potencial humano y el sentido de la dignidad y la autoestima y reforzar el respeto por los derechos humanos, las libertades fundamentales y la diversidad humana;

b) Desarrollar al máximo la personalidad, los talentos y la creatividad de las personas con discapacidad, así como sus aptitudes mentales y físicas; por último en su Artículo 30: asegura que los niños y las niñas con discapacidad tengan igual acceso con los demás niños y niñas a la participación en actividades lúdicas, recreativas, de esparcimiento y deportivas, incluidas las que se realicen dentro del sistema escolar.

Es por ello que resulta de vital importancia el presente proyecto en la medida en que se propone la fabricación y muestra de juegos y juguetes que faciliten el aprendizaje y la integración de niños /as y adolescentes con discapacidad, por ello es importante que la sociedad disponga de productos de consumo “accesibles para todos”,

Finalmente, existe una política provincial, ejecutada a través de la SECITI, orientada al fomento de diseños, creaciones e innovaciones locales, incentivando a la sociedad sanjuanina a participar y a fabricar productos dentro del territorio provincial, cuyo futuro sea la generación de nuevas e innovadoras industrias locales, en este caso, la lúdica.-

2. OBJETIVO GENERAL

Incentivar las producciones locales de juegos y juguetes inclusivos e integradores que sirvan de herramientas didácticas para el aprendizaje de niños /as y adolescentes con o sin alguna discapacidad.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 3.1 Premiar proyectos de creación local de juegos y/o juguetes innovadores, tecnológicos, e inclusivos.
- 3.2 Acercar la Ciencia, la Tecnología y la Innovación a los/as niños/as y adolescentes en pos de despertar en ellos/as el espíritu investigador e innovador.
- 3.3 Realizar una exposición con todos los proyectos al momento de la evaluación y elección de los ganadores.
- 3.4 Promover la adquisición de conocimientos científicos por parte de niños/as y adolescentes.
- 3.5 Incentivar la consciencia en cuanto a la protección del ambiente.
- 3.6 Fomentar el aprendizaje acerca del agua -recurso vital para la Provincia- en cuanto a sus propiedades, su ciclo y sus usos.
- 3.7 Generar el acercamiento de los niños/as y adolescentes a las Energías Alternativas; solar, eólica, etc.
- 3.8 Favorecer la comunicación y el uso de nuevas tecnologías de la información y redes sociales para niños/as y adolescentes.
- 3.9 Incorporar de manera innovadora elementos de educación vial.
- 3.10 Socializar de manera innovadora las tradiciones, leyendas e historias de San Juan.

3.11 Incentivar el conocimiento de las actividades económicas locales, principalmente la minería.

3.12 Generar, a partir de los juegos, un espacio de vinculación de los niños/as y adolescentes con los valores democráticos.

4. PROYECTOS ELEGIBLES

4.1 Los ejes temáticos para la fabricación de juegos y/o juguetes **innovadores, tecnológicos e inclusivos** son:

4.1.1 Enseñanza-Aprendizaje de la Ciencia.

4.1.2 Protección del ambiente.

4.1.3 El agua: sus propiedades. Su ciclo. Sus usos.

4.1.4 Energías Alternativas: Energía Solar, Eólica, etc.

4.1.5 Comunicación y nuevas tecnologías de la información. Redes Sociales para niños/as y Adolescentes con y sin discapacidad.

4.1.6 Educación Vial.

4.1.7 Leyendas e Historias Sanjuaninas.

4.1.8 Actividades económicas locales: minería, agroindustrias, etc.

4.1.9 Democracia. Valores Ciudadanos. Respeto. Diversidad. Pluralismo. Derecho a la libertad de expresión.

5. CATEGORIAS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES SEGÚN EDADES

5.1 Juegos y juguetes para niños/as de 0 a 6 años.

5.2 Juegos y juguetes para niños/as de 6 a 12 años.

5.3 Juegos y juguetes para de adolescentes 12 a 18 años.

No es necesario que los proyectos abarquen todo el rango etario dentro de la categoría, pero sí especificarlo

6. DESTINATARIOS

6.1 Esta convocatoria es abierta y podrán participar de la misma todos los mayores de edad: personas físicas (individualmente o en grupo de hasta cuatro personas) estudiantes, profesionales, creadores independientes y personas jurídicas.

7. FINANCIACIÓN

7.1 La SECITI entregará un premio de Pesos Veinte Mil (\$ 20.000) según la categoría por edades para los juegos y juguetes inclusivos, destinando un monto total de Pesos Sesenta Mil (\$60.000) para toda la convocatoria

8. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

8.1 Los Proyectos se recibirán hasta el día **12 de agosto de 2016 a las 12 hs.**

8.2 La presentación consistirá:

8.2.1 Nota de Presentación de Proyecto dirigida al Secretario de Estado de la SECITI: de acuerdo al Anexo II.

8.2.2 Maqueta, prototipo o modelo digital, convenientemente presentado y asegurado en su estructura para evitar daños durante su evaluación y posterior exposición.

8.2.3 Informe detallado con las especificaciones técnicas del proyecto presentado.

8.2.4 Documentación referida al Presentante: DNI, Certificado de Cumplimiento Fiscal expedido por la Dirección General de Rentas de San Juan.

Lo anteriormente enumerado deberá presentarse por escrito y en un CD y la información contenida en ellos deberá ser coincidente.

8.3 El lugar de presentación será: **Oficina de Mesa de Entradas y Salidas** de la Secretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación. Piso 5to, Núcleo 3, Centro Cívico. Av. del Libertador 750 Oeste. Capital. CP 5400. Pcia. de San Juan. Allí se le entregará copia de la nota de Presentación.

9. EVALUACIÓN DE ADMISIBILIDAD

9.1 Es el primer paso del proceso de evaluación y se efectúa posteriormente al cierre de la Convocatoria. Está a cargo de la Dirección de Promoción Científica y Cooperación Internacional que ideó el Programa; verifica todos los aspectos formales siguiendo los criterios que se detallan a continuación y emite dictamen al Secretario de Estado recomendando o no la admisión de los

Proyectos. Éste refrendará o no lo recomendado. Las Presentaciones, calificadas como admitidas, serán enviadas para su posterior etapa de Evaluación a una Comisión Evaluadora de Proyectos Admitidos. Los Proyectos no admitidos quedan fuera del sistema de Evaluación, debiéndose comunicar a los autores de los mismos.

9.2 Criterios para determinar la admisibilidad:

9.2.1 Cumplir los requisitos de fecha y hora de Cierre de la Convocatoria.

9.2.2 Tener completa la información requerida en el Formulario de presentación y cumplir con todas las condiciones formales, especificadas en la Convocatoria correspondiente.

9.2.3 El Proyecto deberá encontrarse contemplado entre los Objetivos explicitados en los Punto 2 y 3 anteriores.

9.2.4 Deberá existir claridad en la necesidad que satisface y los beneficios que produce el proyecto.

9.2.5 Las especificaciones técnicas del trabajo a realizar son suficientes para proceder a la evaluación de la calidad del Proyecto.

10. EVALUACIÓN DE PERTINENCIA Y CALIDAD DE PROYECTO ADMITIDO

10.1 A posteriori del Proceso de Admisibilidad, se procederá a la Evaluación de Pertinencia y Calidad de los Proyectos Admitidos. Para dicho fin, la SECITI constituirá una Comisión Evaluadora conformada por miembros pertenecientes a las siguientes instituciones: Universidad Nacional de San Juan, Universidad Católica de Cuyo, Ministerio de Desarrollo Humano y Promoción Social, Ministerio de Educación y Secretaría de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación.

10.2 Criterios a ser evaluados:

10.2.1 Pertinencia con los objetivos y ejes temáticos propuestos en los puntos 2 y 3 de esta Convocatoria y el rango etario al cual estén dirigidos los Proyectos presentados

10.2.2 Aportes innovadores y tecnológicos;

10.2.3 Aportes pedagógicos;

10.2.4 Sustentabilidad ambiental y respeto por la integridad física y psíquica de las/los niños/as y adolescentes a quienes está dirigido;

10.2.5 Viabilidad para la construcción y/o fabricación masiva del juego o juguete.

10.2.6 Los juegos o juguetes no deberán hacer alusión o apología de ningún tipo de delito, como tampoco a referencias religiosas, físicas, étnicas ni políticas que pudieren incitar a la discriminación.

10.2.7 Los juegos o juguetes no deberán incitar a la violencia física o simbólica.

10.2.8 Los juegos o juguetes deben ser (sin excepción) inclusivos, es decir, que puedan ser utilizados por niños /as y adolescentes con o sin alguna discapacidad.

10.3 La Comisión Evaluadora deberá consensuar un orden de mérito a juicio de los profesionales que la integren, considerando los puntos antes citados.

10.4 El sistema de evaluación se caracteriza por la transparencia en sus acciones y por su procedimiento ético. Para ello, las personas encargadas de instrumentar el mecanismo de evaluación (Integrantes de las Comisiones Evaluadoras designados por la SECITI), comparten la autoridad para ejercer sus funciones, con la responsabilidad de que sus acciones estén guiadas por el respeto a la ecuanimidad.

10.5 Al finalizar el proceso de Evaluación, la Comisión Evaluadora emitirá su dictamen sobre los Proyectos aprobados y rechazados, el cual será elevado a la Secretaría de Estado para que convalide el dictamen e instruya a la Dirección de Promoción Científica y Cooperación Internacional para su comunicación fehaciente a cada presentante.

10.6 Confidencialidad.

10.6.1 La SECITI asegura la confidencialidad en el proceso de evaluación. La transparencia en el procedimiento y en la difusión de los resultados de la evaluación, debe compatibilizarse con la confidencialidad que requiere el tratamiento respetuoso de la información que se provee y genera durante el proceso evaluativo.

10.6.2 Es confidencial la información contenida en el Proyecto y ningún evaluador puede utilizarla en beneficio propio o de terceros.

10.6.3 También es confidencial la información adicional provista por las Comisiones Evaluadoras; su difusión queda restringida al responsable del Proyecto.

10.7 Conflicto de Intereses.

10.7.1 Los integrantes de la Comisión Evaluadora firmarán un documento, por el cual se comprometen a no participar del procedimiento de evaluación en caso de que pueda dar lugar a la existencia de conflicto de intereses, y a respetar los principios de confidencialidad previamente indicados.

11. EXPOSICIÓN DE PROYECTOS

11.1 Los proyectos se expondrán en una Muestra Expositiva, donde se realizará una conferencia con reconocidos investigadores en la temática en conjunto con el Ministerio de Educación de la provincia de San Juan.

12. PROTECCIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

12.1 Las acciones orientadas a la protección de los derechos de autor o de propiedad intelectual, corren por exclusiva responsabilidad del Presentante.

13. AVISO LEGAL

12.1 La presentación del Proyecto implica, de parte del Presentante, el pleno conocimiento de toda la normativa que rige el Subsidio, la evaluación de todas las circunstancias asociadas, la previsión de sus consecuencias y la adhesión incondicional a las presentes Bases y Condiciones.

14. GLOSARIO

Ciencia: Es el conjunto de conocimientos y leyes que rigen la dinámica de la naturaleza y de la sociedad. La actividad científica se propone descubrir leyes naturales, a fin de comprender la realidad. Se realiza a través de la investigación siguiendo una determinada metodología, denominada “método científico”.

Tecnología: Para Jorge Sábató es el conjunto ordenado de conocimientos usados en la producción, distribución y uso de bienes y servicios. Cubre no sólo el conocimiento obtenido por la investigación y el desarrollo sino también el derivado de experiencias empíricas, las tradiciones, habilidades manuales, intuición, copia, adaptación, etc.

Innovación: Es la introducción exitosa en el mercado de un nuevo producto (bien o servicio), proceso productivo, método de comercialización o de organización de prácticas empresariales, modelo de negocios o servicio social. También hay innovación cuando se realiza una exitosa apertura de un nuevo mercado o se encuentra una nueva fuente de suministros. Pero, en cualquier caso, una innovación es algo aceptado por el mercado o la sociedad, que surge después que una idea ha pasado por un proceso transformador.

15. CRONOGRAMA

APERTURA DE LA CONVOCATORIA	CIERRE DE LA CONVOCATORIA	EVALUACIÓN DE ADMISIBILIDAD	EVALUACIÓN DE PERTINENCIA Y CALIDAD	ENTREGA DE PREMIOS EXPOSICIÓN DE TRABAJOS
06/06/2016	12/08/2016	14 /08/2016 Al 02/09/2016	23/09/2016 al 14/10/2016	02/11/2016

ANEXO I
SECRETARIA DE ESTADO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
DIRECCIÓN DE PROMOCIÓN CIENTÍFICA Y COOPERACIÓN INTERNACIONAL

ANEXO I
NOTA DE PRESENTACION DE PROYECTO

PRESENTACIÓN DE PROYECTO PREMIO EDUARDO BUSTELO – EDICIÓN 2016

San Juan, ____ de _____ de 20__

Sr. Secretario de Estado
Ciencia, Tecnología e Innovación
Provincia de San Juan
Ing. Tulio A. del Bono
S ____ / ____ D:

Por medio de la presente, elevo a usted el proyecto: “.....”
presentado por: para su evaluación en el marco de la
Convocatoria del PREMIO EDUARDO BUSTELO “LAS MEJORES CREACIONES DE JUEGOS
Y JUGUETES DIDÁCTICOS, TECNOLÓGICOS, INNOVADORES E INCLUSIVOS”,
implementado por la Secretaría de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Provincia
de San Juan.

Me comprometo a presentar toda la documentación e información requerida
por la Secretaría de Estado, en el caso que este Proyecto sea seleccionado en la instancia de
evaluación.

Sin otro particular, los saludo a usted muy atentamente.

Firma del representante del proyecto

Apellido y Nombre del/los Participante/s	
--	--

Aclaración de Firma

ANEXO II

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

DNI (*)	
Domicilio	
Teléfono	
e-Mail	
Nombre del Proyecto	
Eje Temático	
Tipo de discapacidad a la que intenta integrar	
Categoría etaria	
Aporte Innovador / Tecnológico	
Descripción del Juego/Juguete (No más de 300 palabras). Incluir aportes pedagógicos y descripción de materiales utilizados.	

PREMIO EDUARDO BUSTELO – EDICIÓN 2016